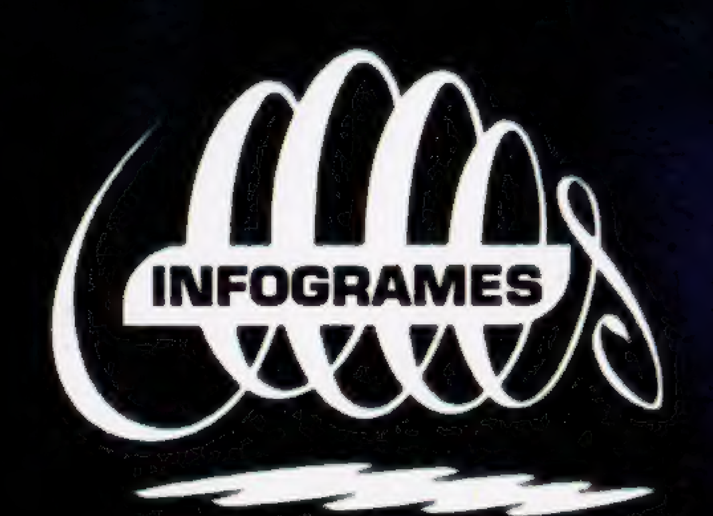
X·COM®
ENFORCER™





EPILEPSIEWARNUNG

Bei einem sehr geringen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten und Lichtmustern ausgesetzt werden. Die Betrachtung bestimmter Fernsehbilder oder Computerspiele kann bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Auch Personen, die noch nie zuvor einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie oder irgend jemand in Ihrer Familie an Epilepsie leidet, dann suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, falls während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art von unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung oder Krämpfe.

INHALTSVERZEICHNIS

DAS WICHTIGSTE ZUERST

Nehmen Sie sich bitte einige Minuten Zeit, bevor Sie mit dem Spiel beginnen, um sich die ReadMe-Datei durchzulesen und sich mit den Systemvoraussetzungen vertraut zu machen.

DIE README-DATEI

Die *X-COM: ENFORCER*-CD-ROM verfügt über eine ReadMe-Datei, in der Sie aktuelle Informationen zum Spiel nachlesen können. Um sich diese Datei ansehen zu können, müssen Sie sie innerhalb des *X-COM: ENFORCER*-Verzeichnisses auf Ihrer Festplatte doppelt anklicken (normalerweise: C:\Programme\Infogrames Interactive\X-COM Enforcer). Sie können sich die Datei auch ansehen, indem Sie zuerst auf die Start-Taste auf Ihrer Windows® -Taskleiste klicken, dann auf Programme, anschließend auf Infogrames Interactive, dann auf *X-COM: ENFORCER*. Dort klicken Sie auf die Release Notes-Option. Wir raten Ihnen dringend, sich die Zeit zum Lesen der Datei zu nehmen, um sich mit den Änderungen vertraut zu machen, die nach Drucklegung dieser Bedienungsanleitung vorgenommen wurden.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

MINIMAL:

Betriebssystem:	Windows® 95/98/Me*
Prozessor:	Pentium® 233 MHz oder höher mit Hardware-Beschleunigung, oder Pentium® 266 MHz oder höher ohne Hardware-Beschleunigung
Arbeitsspeicher:	32 MB RAM
Festplattenspeicher:	500 MB frei
CD-ROM-Laufwerk:	8-fach
Grafikkarte:	4 MB Windows® 95/98/Me-kompatible SVGA-Grafikkarte**
Soundkarte:	1 MB Windows® 95/98/Me-kompatible Soundkarte**
DirectX:	DirectX Version 8.0 (auf der CD-ROM enthalten) oder höher
Modem:	56 kps (für Modem-/Internet-Spiele)

EMPFOHLEN:

Betriebssystem:	Windows® 95/98/Me*
Prozessor:	Pentium® 400 MHz oder höher mit Hardware-Beschleunigung
Arbeitsspeicher:	64 MB RAM oder höher
Festplattenspeicher:	500 MB frei
CD-ROM-Laufwerk:	8-fach
Grafikkarte:	3D-Beschleuniger (Voodoo-, TNT-, GeForce-Baureihen)
Soundkarte:	1 MB Windows® 95/98/Me-kompatible Soundkarte**
DirectX:	DirectX Version 8.0 (auf der CD-ROM enthalten) oder höher
Modem:	Breitband-Internet-Verbindung (für Modem-/Internet-Spiele)

* Das Spiel läuft auch unter Windows 2000 und Windows XP, aber ist nicht vollständig unter diesen Vorausstzungen geprüft worden.
** Gibt an, dass das Gerät mit DirectX 8.0 (oder höher) kompatibel sein sollte.

SETUP UND INSTALLATION

1. Windows® starten.
2. Legen Sie die *X-COM: ENFORCER*-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Sollte Autoplay auf Ihrem System aktiviert sein, folgen Sie einfach den Bildschirm-Anweisungen. Ist Autoplay nicht aktiviert, doppelklicken Sie auf das „Arbeitsplatz"-Symbol auf Ihrem Windows®-Desktop. Klicken Sie anschließend auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk, um das Spiel zu installieren. Sollte die Installations-Anzeige zu diesem Zeitpunkt noch immer nicht erscheinen, müssen Sie die Setup.Exe-Datei auf der *X-COM: ENFORCER*-CD-ROM doppelt anklicken.
4. Folgen Sie den weiteren Bildschirm-Anweisungen, um die *X-COM: ENFORCER*-Installation abzuschließen.
5. Klicken Sie auf die Windows®-Start-Taste auf Ihrem Desktop, sobald die Installation abgeschlossen ist und wählen Sie Programme/Infogrames Interactive/ *X-COM ENFORCER/X-COM ENFORCER*, um das Spiel zu starten.

Anmerkung: Um *X-COM: ENFORCER* spielen zu können, muss die Spiele-CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk eingelegt sein

DIRECTX-INSTALLATION

Die *X-COM: ENFORCER*-CD-ROM benötigt für den Betrieb DirectX 8.0 oder höher. Sollte auf Ihrem Computer DirectX 8.0 noch nicht installiert sein, klicken Sie bei der Frage, ob Sie DirectX installieren möchten, auf „Ja".

GRAFIK-EINSTELLUNGEN

Beim ersten Start des Spiels werden Sie aufgefordert, die Grafik-Einstellungen für Ihren Computer auszuwählen. Lesen Sie die Anweisungen bitte sorgfältig, bevor Sie die Option wählen, die am besten auf Ihren Computer abgestimmt ist. Nur auf diese Weise ist eine optimale Leistung gewährleistet.

EINLEITUNG

X-COM: ENFORCER ist ein rasanter 3D-Shooter, voller atemberaubender Action. Sie schlüpfen in die Rolle des *X-COM: ENFORCER*, dem ultimativen Roboter-Super-Soldaten. Mit unglaublichen Kampf-Fähigkeiten und bis an die Zähne bewaffnet, stellen Sie sich den scharenweise einfallenden Alien-Invasoren in den Weg. Auf sie wartet eine ganze Reihe von Missionen mit einem oder mehr Missionszielen, die Ihr Enforcer erfüllen muss, bevor Sie zur nächsten Mission übergehen können.

Die bei der Vernichtung der Aliens freigesetzten Data Points (Daten-Punkte) müssen Sie einsammeln, bevor sie verschwinden. Am Ende jeder Mission gelangen Sie zur Forschungs- und Entwicklungs-Anzeige (F&E) [Research and Development (R&D)-Anzeige]. Hier können Sie Ihren Enforcer dann mithilfe der gesammelten Data Points (Daten-Punkte) mit besseren Waffen, Zusatzgeräten und Power-Ups aufrüsten.

DIE X-COM-STORY

1947 meldeten Angehörige des 509. Bomber-Geschwaders der amerikanischen Luftwaffe den Absturz einer „fliegenden Scheibe" in der Wüste in der Nähe der Stadt Roswell, New Mexico. Frühe Berichte besagten, dass drei außerirdische Lebewesen bei der Absturzstelle gefunden worden seien – zwei davon tot. Die Luftwaffen-Leitung zog diese Version der Geschichte jedoch später wieder zurück und behauptete, das abgestürzte Objekt sei lediglich ein Wetterballon gewesen. Alle Beweisstücke des „Roswell-Zwischenfalls" wurde zum Luftwaffenstützpunkt Wright in Ohio transportiert. In den folgenden 50 Jahren leugneten die Regierungen auf der ganzen Welt die Existenz von außerirdischen Lebensformen oder UFO-Aktivitäten. Nur die Boulevard-Medien berichteten weiterhin von UFO-Sichtungen.

1997 nahmen die Berichte über UFO-Aktivitäten zu. Zunächst wurden nur relativ selten UFOs gesichtet und Wissenschaftler taten die Berichte als Medien-Hysterie im Zuge des 50sten Jahrestages des Roswell-Zwischenfalls ab. 1998 jedoch waren dokumentierte Fälle von Entführungen von Menschen durch UFOs auf der ganzen Welt an der Tagesordnung. Deshalb beschloss der UN-Sicherheitsrat die Gründung einer geheimen, multinationalen Militär-

Streitmacht, die den Fällen nachgehen und die Aliens bekämpfen und vernichten sollte. Das Genfer Gremium versammelte die besten Piloten, Soldaten, Ingenieure und Wissenschaftler aller beteiligten Nationen und gründete die X-COM : die EXtraterrestrische Combat Einheit.

Am 1. Januar 1999 wurde die erste Geheimbasis der X-COM errichtet und der Erste Alien-Krieg begann. Zur Ausrüstung der Basis gehörten modernste Kampfjets, die in den ersten Monaten der Operation Dutzende von Alien-Schiffen abschießen konnten. Die X-COM-Soldaten, die die Absturzstellen der UFOs untersuchten, sammelten Proben der Alien-Technologie. In den X-COM-Labors und -Werkstätten wurden umfassende Studien an den außerirdischen Geräten durchgeführt und Methoden entwickelt, mit deren Hilfe effektivere, neue Waffen und Ausrüstung hergestellt werden konnten.

Um die Effizienz der X-COM zu schwächen, begannen die Aliens einen Feldzug des Terrors, in dessen Verlauf sie Städte und urbane Ballungsgebiete auf der ganzen Welt besetzten. Die Nationen wurden in ihren Grundfesten erschüttert und die Kürzungen der Zuschüsse zwang die X-COM dazu, einige der teuersten Prototyp-Programme einzustellen. Eines dieser Programme war das Projekt „Enforcer". Unter Leitung von Professor Able Standard konzentrierte sich dieses Projekt auf die Verschmelzung von fortschrittlichster Robotik mit Alien-Technologie, um so einen ultimativen Robotik-Krieger zu entwickeln. Aber ohne die notwendigen Zuschüsse und Unterstützungen sah sich die X-COM gezwungen, das Programm und Professor Standard aufzugeben – selbst als die X-COM-Truppen gegen eine überwältigende Übermacht antreten mussten.

Trotz des Ausschlusses von der X-COM weigerte sich Professor Standard, seinen Traum von der ultimativen Kampfmaschine aufzugeben. In seinem privaten Labor, tief in einem Canyon in Nevada verborgen, arbeitete er Tag und Nacht, während er die Berichte über die Alien-Invasionen und den immer größeren Verlusten der X-COM verfolgte. Schließlich kam der Tag, an dem er den Enforcer gegen die außerirdische Bedrohung antreten lassen konnte.

Sie übernehmen die Rolle des *X-COM: ENFORCERS*, des ultimativen Roboter-Super-Soldaten, ausgestattet mit verbesserter und modifizierter X-COM-

Panzerung und Ausrüstung. Sie haben nur eine Direktive: die außerirdischen Besatzer vom Angesicht der Erde zu vertreiben. Angeschlossen an das globale X-COM-Überwachungssystem ist Professor Standard sofort über sämtliche UFO-Landungen und Alien-Übergriffe informiert. Mithilfe eines veränderten Materie-Transmitters der Außerirdischen ist er in der Lage, den Enforcer nur wenige Augenblicke nach der Landung der Aliens und lange bevor X-COM-Truppen eintreffen können an den Ort der Invasion zu transportieren. Ohne die Rückendeckung der X-COM-Sturmtruppen bleibt Ihnen nun nichts anderes übrig, als sich Mission für Mission allein durchzukämpfen. Die schnelle und atemberaubende Action stellt Ihre Fähigkeiten und Feuerkraft gegen eine Unzahl von Aliens, die ausgezogen sind, um die Erde zu beherrschen und die Menschheit zu terrorisieren, auf eine harte Probe.

SCHNELLSTART-HILFE

Als ein Veteran auf dem Gebiet der Ego- oder 3D-Shooter-Spiele, möchten Sie sich möglicherweise ohne Umschweife in den Kampf stürzen. Bei nicht so großer Erfahrung, sollten Sie sich schnell mit den unten aufgeführten Grundlagen vertraut machen und können im Handumdrehen bei der Vernichtung des Alien-Abschaums mitmischen!

STANDARD-STEUERUNG

Richtungs-Pfeiltasten:
Mithilfe der Richtungs-Pfeiltasten bewegen Sie den Enforcer durch die Welt des Spiels.

Auf-Pfeiltaste . . . . Vorwärts bewegen
Ab-Pfeiltaste . . . . Rückwärts bewegen
Linke- und Rechte Pfeiltaste . . . . . Seitwärts links und rechts

Bei doppeltem Druck auf die Richtungstasten, springt Ihr Enforcer in die jeweilige Richtung.

Maussteuerung: Links- und Rechts-Bewegungen mit der Maus drehen den Enforcer in die jeweilige Richtung.

Linke Maus-Taste:	Feuern: Die aktuelle Waffe abfeuern. (Das Spiel zielt mit der Waffe automatisch nach oben oder unten).
Rechte Maus-Taste:	Zielen: Anzeige des Fadenkreuzes.
Strg-Taste oder Leertaste:	Springen.
ESC-Taste:	Pausiert das Spiel und ruft das Haupt-Menü auf, in dem Sie die Optionen verändern können.

Das erneute Drücken der ESC-Taste lässt Sie zu Ihrem Spiel zurückkehren.

HAUPT-MENÜ

Nach dem Start des Spiels und dem Abspielen der einleitenden Filme gelangen Sie zum Haupt-Menü, in dem Sie eine der folgenden vier Optionen auswählen können:



Single Player (Einzelspieler): Wählen Sie Einzelspieler um das „Choose Your Enforcer"-Menü (Wählen Sie Ihren Enforcer) aufzurufen.

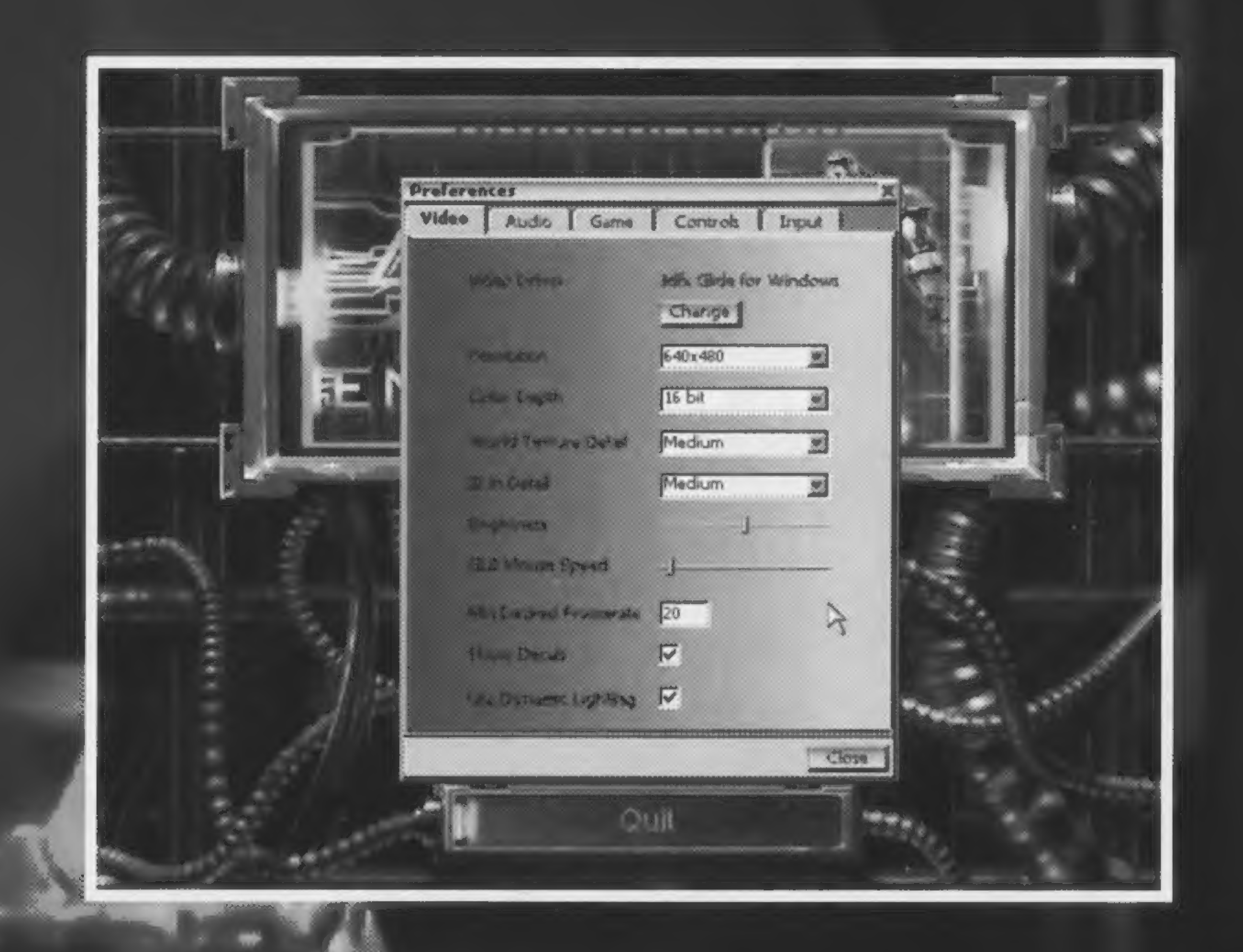
Options (Optionen): Hier können Sie das Optionsmenü (S. 9) aufrufen und die Preferences (Einstellungen) verändern.

Multiplayer (Mehrspieler): Mit dieser Option können Sie einem Multiplayer (Mehrspieler)-Spiel beitreten oder eines ausrichten. Beschreibung auf S. 16.

Quit (Beenden): *X-COM: ENFORCER* wird beendet.

OPTIONSMENÜ

Sie erreichen das Optionsmenü über das Haupt-Menü. Hier haben Sie die Möglichkeit, die folgenden Preferences (Einstellungen) durch Auswahl der entsprechenden Schaltfläche zu verändern:



Video (Grafik): Stimmen Sie die Grafiktreiber, die Bildschirm-Auflösung, die Detailstufe und die Helligkeit auf Ihr System ab.

Audio (Sound): Regeln Sie die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte.

Game (Spiel): Hier können Sie bestimmen, wie Ihr Spiel dargestellt wird.

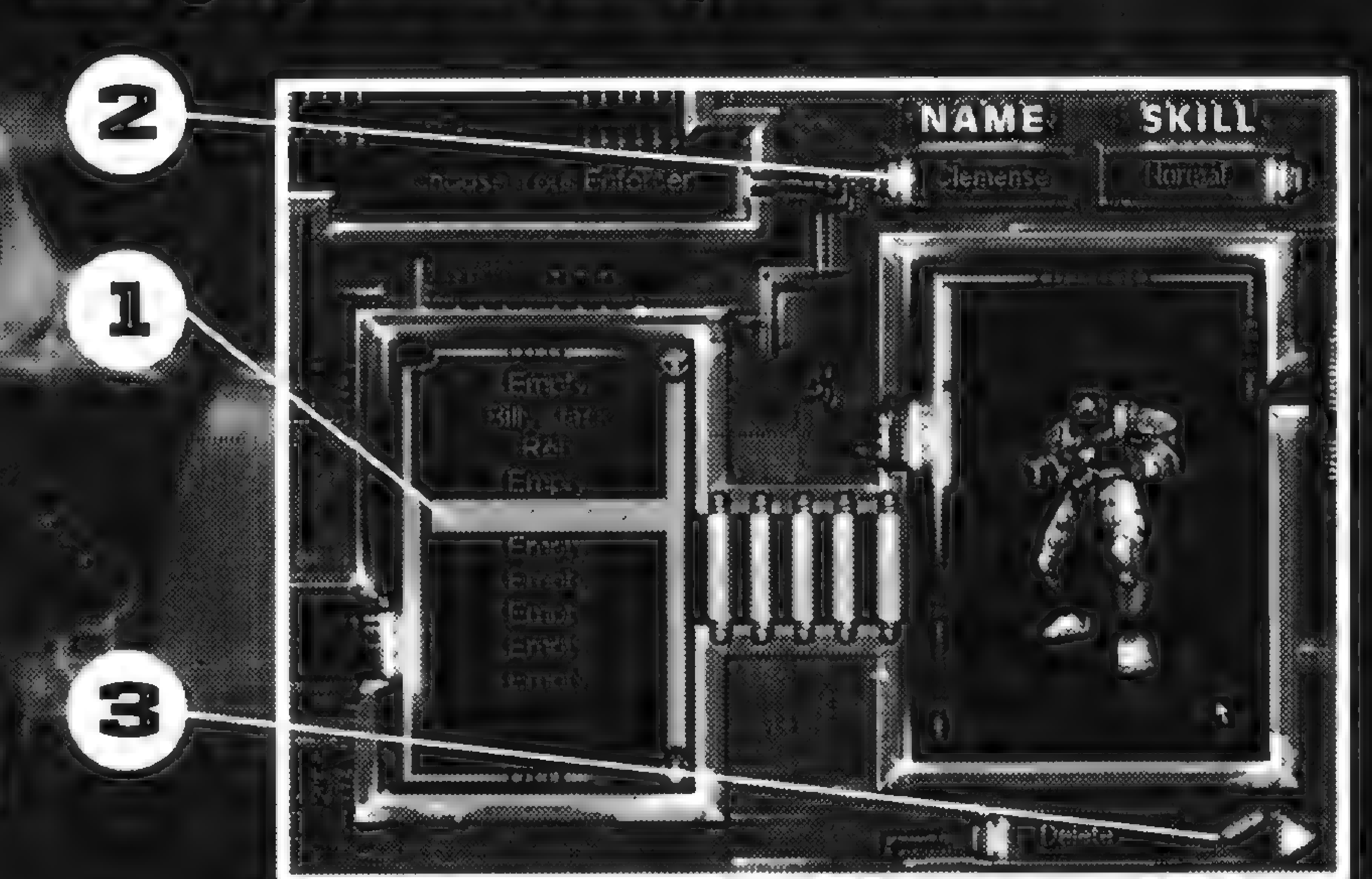
Controls (Steuerung): Passen Sie die Tastaturbelegung für die Steuerung Ihres Enforcers Ihren Wünschen gemäß an. Die Tastenbelegung der Grundeinstellung wird in einem Text-Feld neben dem dazugehörigen Befehl angezeigt (wie z. B. „Fire" (Feuern) oder „Jump" (Springen)). Um eine Taste neu zuzuweisen, müssen Sie das entsprechende Text-Feld anklicken. Sobald das Feld markiert ist, drücken Sie eine neue Taste. Anschließend wird die neue Taste im Text-Feld angezeigt. Klicken Sie auf die Reset-Taste (Zurückstellen), um die Grundeinstellung wiederherzustellen. Wählen Sie Close (Schließen), um die Änderungen zu akzeptieren und zum Optionsmenü zurückzukehren.

Input (Eingabe): Wählen Sie hier Joystick/Tastatur, Maus, automatisches Zielen und andere Eingabe-Funktionen.

Spieltipp: Die Maus-Funktion deaktiviert die automatische Zieleinrichtung des Spiels und ermöglicht Ihnen, mit der Waffe des Enforcers mithilfe der Maus zu zielen, indem Sie das Fadenkreuz auf das jeweilige Ziel ziehen. Hier zeigt sich, was Sie wirklich drauf haben – sagen Sie bloß nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt!

CHOOSE YOUR ENFORCER (WÄHLEN SIE IHREN ENFORCER)-MENÜ

Nach der Auswahl des Single Player (Einzelspieler)-Modus, erscheint das „Choose Your Enforcer" (Wählen Sie Ihren Enforcer)-Menü. Hier können Sie neue Enforcer-Figuren erstellen oder Ihre gespeicherten Spiele laden.



1. Einen Neuen Enforcer erstellen/Spiel

Für den Beginn eines neuen Spiels müssen Sie einen neuen Enforcer erstellen. Wählen Sie einen leeren Platz auf der Enforcer-Liste. Anschließend klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Name-Feld und geben einen Namen für Ihren Enforcer ein. Jetzt wird Ihr neues Spiel unter dem Namen dieses Enforcers gespeichert. Klicken Sie auf die Skill (Fähigkeit)-Schaltfläche und bestimmen Sie einen Schwierigkeitsgrad. Um Ihr neues Spiel schließlich zu beginnen, müssen Sie nur noch auf den nach rechts weisenden Pfeil in der unteren rechten Ecke des Menüs klicken.

2. Laden/Löschen von gespeicherten Spielen

Die Spiele werden jedes Mal, wenn nach dem Ende einer Mission die R&D (F&E)-Anzeige erscheint, automatisch unter dem Namen des Enforcers gespeichert.

Um ein gespeichertes Spiel zu laden, müssen Sie einfach den Namen des Enforcers auswählen. Der Name der Sitzung wird markiert. Klicken Sie auf den nach rechts weisenden Pfeil und setzen Sie Ihr Spiel da fort, wo Sie es beim letzten Mal beendet haben.

Wollen Sie ein gespeichertes Spiel löschen, müssen Sie den Namen des Spiels in der Enforcer-Liste markieren und anschließend auf die -Schaltefläche Delete (Entfernen) klicken. Sie werden um die Bestätigung gebeten, dass Sie den angegebenen Enforcer tatsächlich löschen wollen. Klicken Sie „Yes" („Ja"), um die Figur und das damit verbundene Spiel zu löschen.

3. Pfeiltasten

Wenn Sie auf den nach rechts weisenden Pfeil klicken, gelangen Sie weiter zur Spielanzeige. Das Klicken der Links-Pfeiltaste bringt Sie zurück zum Haupt-Menü.

DAS SPIEL

Am Anfang jeder Mission steht ein Briefing, das Sie über die Ziele der Mission informiert. In der ersten Mission erhalten Sie eine kleine Einführung, bei der Sie der Professor mit den wichtigsten Informationen versorgt, die Sie über Ihren Enforcer wissen müssen.

Sie müssen die Missionsziele erfüllen und dabei versuchen, so viele Data Points (Daten-Punkte) wie möglich zu sammeln. Ihr Enforcer beginnt jede Mission an einem kritischen Punkt. Seien Sie also bereit, vom ersten Augenblick an zu laufen und aus allen Rohren zu feuern! Bei der erfolgreichen Beendigung jeder Mission erhalten Sie eine Mission-Tally (Missions-Zusammenfassung) (nähere Informationen über die „Data Points" lesen Sie bitte auf S. 13 nach).

Spieltipp: Nutzen Sie die Umgebung zu Ihrem Vorteil. Man kann nie wissen, was man findet, wenn man z. B. auf eine Kiste in der Nähe schießt. Außerdem können fallende oder explodierende Objekte den einen oder anderen Außerirdischen für Sie erledigen!

Das Drücken der ESC-Taste innerhalb des Spiels pausiert Ihr Spiel und ruft ein Menü auf, in dem Sie die Optionen verändern (auf S. 9 näher beschrieben) oder das Spiel verlassen können.

Spieltipp: Verschiedene Level erfordern unterschiedliche Strategien. Manchmal empfiehlt sich der Rückzug aus der feindlichen Gefahrenzone. In anderen Situationen müssen Sie die feindliche Übermacht tollkühn angreifen. Variieren Sie Ihre Spieltaktik

Unerforschtes Objekt



Halten Sie bei Ihrem Vorwärtskommen durch die einzelnen Level immer ein Auge auf nach Pickups für Unerforschte Objekte und laufen Sie in jedem Fall mit Ihrem Enforcer darüber hinweg, um sie aufzunehmen. Die Pickups enthalten Alien-Technologie, die der Professor benutzen kann, um neue „Spielzeuge" für den Enforcer herzustellen. Diese Erweiterungen stehen Ihnen beim nächsten Mal, wenn der Enforcer zur R&D (F&E)-Anzeige gelangt, zur Verfügung. Die Symbole können in Kisten, hinter Ecken oder in Spalten versteckt sein.

Bonus-Level

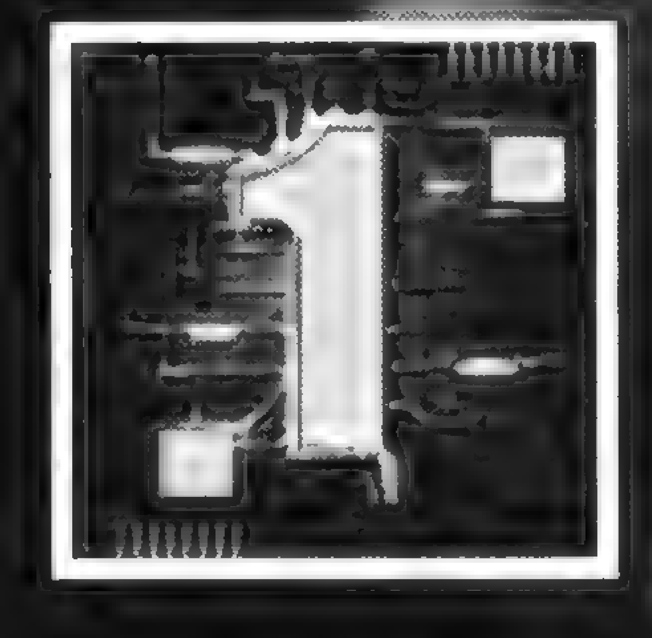
Die meisten Missionen enthalten fünf Pickups, die mit dem Wort „Bonus" gekennzeichnet sind. Sind bei erfolgreicher Beendigung einer Mission alle fünf „Bonus"-Pickups gefunden, spielen Sie noch eine Bonus-Runde, bevor Sie zur R&D-Anzeige zurückkehren.

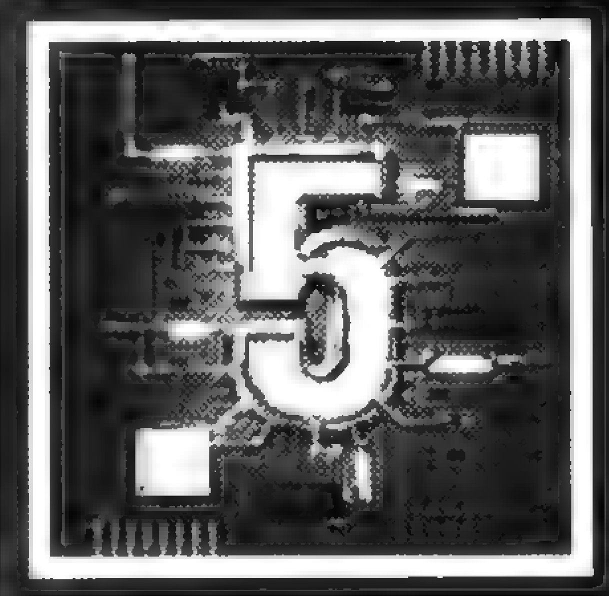
HUD (Heads Up Display)

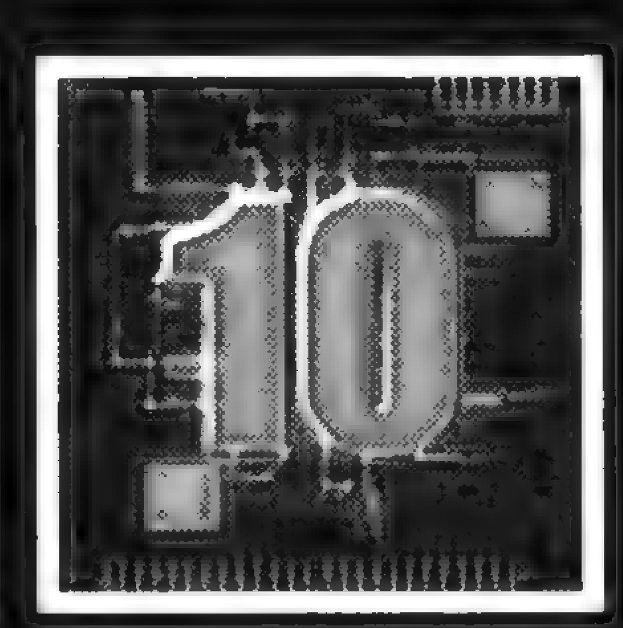


Das Heads Up Display (HUD) ist eine Zusammenstellung von Symbolen auf dem Bildschirm, die Sie mit den wichtigsten Informationen versorgen – wie z. B. die Gesamtzahl der gesammelten und in der R&D noch nicht verbrauchten Data Points (Daten-Punkte), den Rüstungs-Status Ihres Enforcers, die Anzahl der im Verlauf der aktuellen Mission getöteten Feinde, die aktuelle Waffe und die in ihr verbleibende Munition. Außerdem erscheint in bestimmten Situationen noch ein Richtungspfeil in der Mitte der Anzeige, der den Enforcer zu einem Missionsziel führt. Die „Hot Streak"-Anzeige auf der rechten Bildschirmseite steigt an, sobald Sie Aliens erledigen, Transporter zerstören oder Menschen retten, und fällt, wenn Ihr Enforcer getroffen wird. Der zeitweilige Bonus-Effekt der Anzeige variiert zwar, beinhaltet jedoch die zeitlich begrenzte Erweiterung Ihrer Waffen. Zusätzliche Symbole sind möglicherweise: ein Timer (gibt Auskunft über die verbleibende Zeit); ein Menschen-Zähler (zeigt an, wie viele Menschen Sie noch retten müssen); ein Transporter-Zähler (verrät Ihnen, wie viele Transporter Sie noch zerstören müssen).

DATA POINTS (DATEN-PUNKTE)







Beim Töten der Aliens entstehen Symbole, die für eine unterschiedliche Anzahl von Data Points (Daten-Punkten) stehen. Der „Data Point"-Wert ist abhängig vom Typ des erledigten Aliens.

Kombinationsschüsse führen zu einer höheren Zahl Data Points (Daten-Punkte) (z. B. mehrere Feinde mit einem einzigen Schuss erledigen, die Explosion eines Objekts, die Außerirdische in einem gewissen Umkreis vernichtet oder das Einschlagen von Gegenständen auf die Aliens).

Spieltipp: : „Data Point" (Daten-Punkt)-Pickups verschwinden nach kurzer Zeit. Aus diesem Grund müssen Sie besonders schnell sein und die Symbole nach jedem Töten eines Feindes einsammeln. Dadurch erhalten Sie in der Mission Tally (Missions-Zusammenfassung) eine möglichst große Belohnung. Benutzen Sie jedoch Ihren Verstand und rennen Sie nicht mitten in feindliches Feuer, nur um Data Points (Daten-Punkte) einzusammeln!

Nach Beendigung einer Mission erscheint die Anzeige für die Mission Tally (Missions-Zusammenfassung), die Ihre Leistungen innerhalb der Mission zusammenfasst.

Drücken Sie die Feuer-Taste, um die Anzeige für die Mission Tally (Missions-Zusammenfassung) zu verlassen und weiter zur R&D (F&E) zu gelangen. (Zu diesem Zeitpunkt informiert Sie ein kurzer Text darüber, dass Ihr Spiel automatisch gespeichert wurde). Sobald die R&DAnzeige (näher beschrieben auf S. 14) erscheint, werden Ihre zuletzt gesammelten Data Points (Daten-Punkte) angezeigt.

WAFFEN

Ihr Enforcer beginnt das Spiel standardmäßig mit dem Laser Rifle (Laser-Gewehr) (das mit unendlicher Munition ausgestattet ist). Durch das Einsammeln von Data Points (Daten-Punkte) können Sie innerhalb der R&D (F&E)-Anzeige zusätzliche Waffen freischalten. Diese Waffen werden in bestimmten Intervallen in die Mission teleportiert und können von Ihrem Enforcer eingesammelt und verwendet werden.

Um eine neue Waffe aufheben und benutzen zu können, müssen Sie einfach mit Ihrem Enforcer darüber hinweggehen. Es gibt keine Möglichkeit, die neue Waffe nachzuladen! Sobald die Munition verbraucht ist, verschwindet die Waffe und der Enforcer erhält seine Standard-Waffe zurück.

Zusätzlich zu der Standard-Waffe darf der Enforcer jeweils nur eine neue Waffe tragen. Sollten Sie eine neue Waffe verwenden und anschließend über eine weitere Waffe hinweglaufen, bevor die erste leergeschossen ist, verlieren Sie die erste Waffe zusammen mit ihrer gesamten Munition.

Spieltipp: Achten Sie darauf, dass Sie keine Ihrer Lieblingswaffen versehentlich verlieren, bevor Sie sie richtig ausgenutzt haben!

POWER-UPS

Ähnlich wie Waffen werden von Zeit zu Zeit auch Power-Ups in Ihr Spiel hinein teleportiert. Einige Power-Ups steigern die Geschwindigkeit Ihres Enforcers für eine gewisse Zeit oder machen ihn unsichtbar. In der R&D (F&E)-Anzeige (unten) können Sie Ihre Data Points (Daten-Punkte) dazu verwenden, weitere Power-Ups freizuschalten.

DIE R&D (F&E)-ANZEIGE

Zwischen den einzelnen Missionen besuchen Sie die R&D-Anzeige wo Sie die verdienten Data Points (Daten-Punkte) darauf verwenden können R&D-Projekte zu entwickeln, die die Leistungsfähigkeit Ihres Enforcers im Kampf verbessern. Die R&D-Anzeige zeigt drei verschiedene Kategorien von R&D-Gegenständen an: Waffen, Power-Ups und Erweiterungen. Beim ersten Besuch der R&D-Anzeige steht Ihnen nur eine begrenzte Auswahl an Gegenständen zur Verfügung. Durch das Entdecken von unerforschten Objekten (siehe S. 12) in den einzelnen Missionen wird das jeweils entsprechende leerstehende Kästchen durch „Locked Items" (verschlossene Gegenstände) ersetzt. Sobald Sie eine ausreichende Menge Data Points (Daten-Punkte) gesammelt haben, können Sie auf einen „Locked Item" (verschlossenen Gegenstand) klicken, um diesen freizuschalten und für die nächste Mission verfügbar zu machen. Um mehr über einen angezeigten R&D-Gegenstand zu erfahren, können Sie Ihren Cursor darüber bewegen. Ein Informations-Kästchen erscheint, das Sie über die „Data Point" (Daten-Punkte)-Kosten und den current level (aktuellen Level) oder Status informiert. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand, um diesen auszuwählen. Die benötigten Data Points (Daten-Punkte) werden Ihnen dann von Ihrem Guthaben abgezogen.

Waffen und Power-Ups, die Sie freischalten, werden sobald das Spiel begonnen hat in die Nähe Ihres Enforcers teleportiert. Über Verbesserungen und Erweiterungen, die die Fähigkeiten Ihres Enforcers dauerhaft verbessern, können Sie verfügen, sobald Sie die R&D verlassen, um die nächste Mission zu beginnen.

Auch freigeschaltete R&D-Gegenstände können erweitert werden. Platzieren Sie Ihren Cursor über einen freigeschalteten Gegenstand und informieren Sie sich über die entsprechende Erweiterung. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand, um ihn mithilfe Ihrer Data Points (Daten-Punkte) zu erweitern.

1. Data Points:
Gibt Auskunft über die Gesamtzahl der Ihnen gegenwärtig zur Verfügung stehenden Data Points (Daten-Punkte).

2. Informations-Kästchen:
Zeigt Informationen über den augenblicklich ausgewählten Gegenstand und die Auswirkungen der nächsten erhältlichen Erweiterung an.



3. Waffen

4. Power-Ups

5. Erweiterungen

6. Verschlossene Gegenstände

7. Unerforschte Objekte

MULTIPLAYER (MEHRSPIELER)

WICHTIGE ANMERKUNG: Wir empfehlen Ihnen dringend, die auf Seite 3 beschriebene ReadMe-Datei zu lesen, um sich über die neuesten Multiplayer (Mehrspieler)-Funktionen zu informieren.

Auf der Multiplayer (Mehrspieler)-Anzeige haben Sie die Wahl zwischen: Multiplayer-Spiel ausrichten (host) oder beitreten (join).

Host Multiplayer Game (Mehrspieler-Spiel ausrichten):

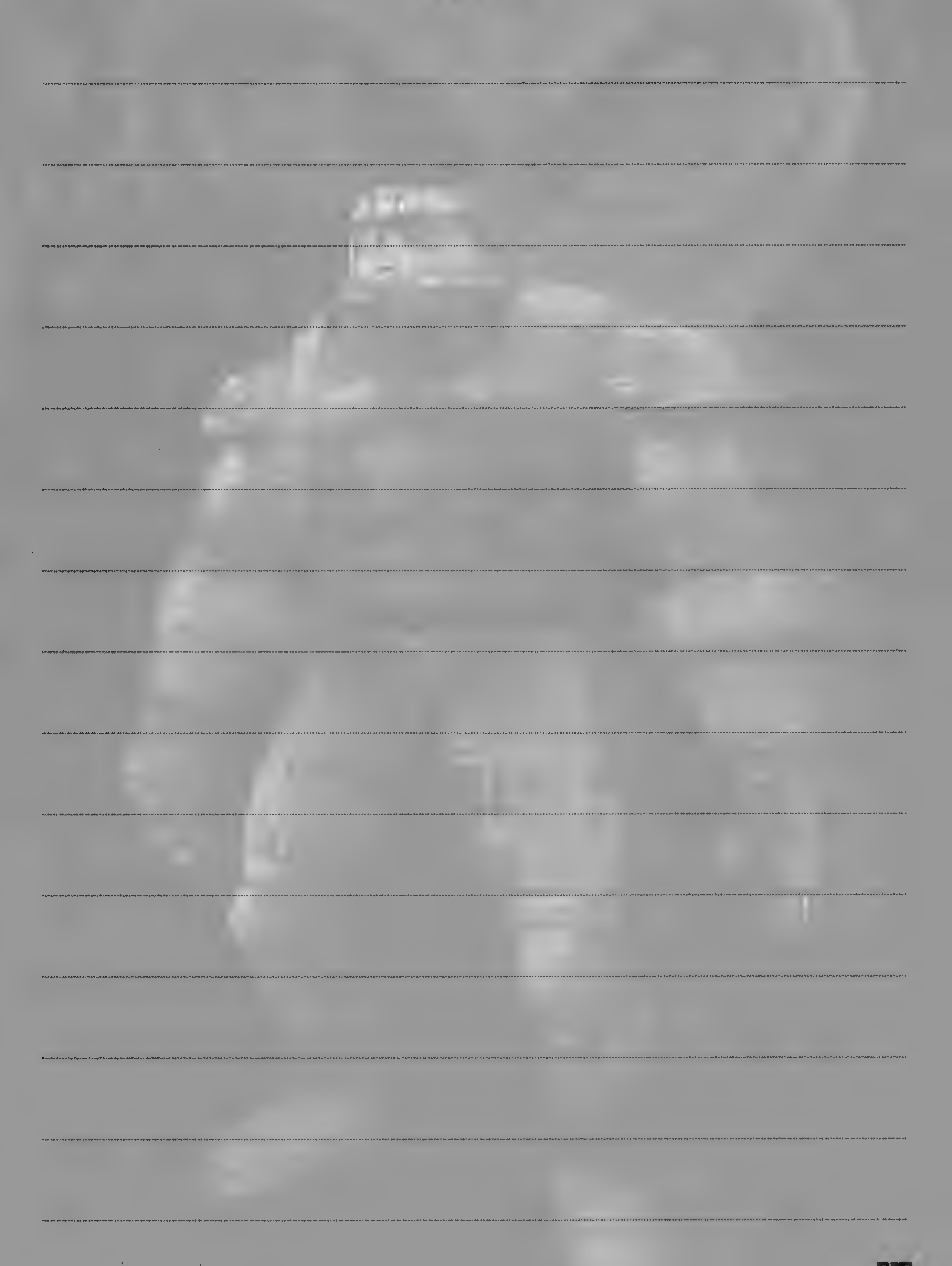
Haben Sie sich entschieden, ein Spiel auszurichten, gelangen Sie weiter zu einem Menü, in dem Sie die Parameter für Ihr Spiel einstellen müssen.

Join Multiplayer Game (Mehrspieler-Spiel beitreten):

Nachdem Sie entschieden haben, einem Spiel beizutreten, gelangen Sie zu einem Menü, in dem Sie einen Server auswählen können, zu dem Sie eine Verbindung aufbauen wollen.



NOTES



NOTES



MITWIRKENDE

INFOGRAMES NORTH AMERICA
Hunt Valley Studio

Martin DeRiso
Producer

Will Gee
Lead Programmer/Designer

Joe Romano
Chris Esko
Beipei Shi
Programmers

X-COM®: ENFORCER™ Team
Hunt Valley QA Team
Design

Murray Taylor
HV Art Director

David Thompson
Lead Artist

Chad Steingraber
Kevin Boehm
Jeff Skalski
Charlie Shenton
Level Designers

Erik Ehoff
Jim Crawley
Dave Austin
Todd Bilger
Evan Brown
Matt Bell
Kat Garcia
Bob Kathman
Murray Taylor
Sam Laskowski
Barb Miller
Chun Lu
Artists

Roland Rizzo
Music

Gary Spinrad
Sound

Chris Clark
X-COM Guru

Martin DeRiso
with Hunt Valley
Scripts

Gary Spinrad
Enforcer and Boss Voice Talent

Andrew Thatcher
Professor Voice Talent

Ellie Crawley
Jim Crawley
Jason Gleason
Stacey Tranter
Human Voice Talent

Joe Walbeck
Manual

Mark Gutknecht
Q.A. Manager

Barry Caudill
Brad Hoppenstein
Q.A. Leads

Doug Atwell
Ellie Crawley
Ty Fleet
Grant Frazier
Jason Gleason
Rex Martin
Tim McCracken
Steve Purdie
Sal Saccheri
Jeff Smith
Joe Walbeck
Shawn Walbeck
Testers

Beverly Office

Matt Collins
Product Manager

Mark Goodreau
Director of Marketing

Steve Martin
Manager of Creative Services

Elizabeth Mackney
Manager of Editorial
& Documentation Services

Paul Anselmi
Morgan Tomaiolo
Graphic Designers

Mark Russell
Manual Editor

Paul Collin
Copywriter

Michael Craighead
Director of Quality Assurance

Kurt Boutin
Q.A. Certification Manager

Jonathan Chmura
Q.A. Certification Lead

Andrew Luckett
Q.A. Manager

Dan Luton
Q.A. Supervisor

Ian Palfrey
Alan Clark
Chris Knaggs
Matthew Nation
Hardware Compatibility Testing Lab

Randy Lee
Bill Carroll
Q.A. Testing Managers

Charles Lane
Tester

Special thanks to
Christopher Coon
Chris Bowling
Alex Delucia
Adrian Scotney
HV Alliance Team
UK Alliance Team
Peter Matiss
Mitch Soule @ RAD Game Tools
Liam Byrne & Carlo Vogelsang
@ Creative Labs
Jarrod Phillips, Chip Moesher & Co.
@ h0use of m0ves
Byron @ X-COMMAND
Cyke @ Alliance-X
Richard & Dave @ PCTEST

INFOGRAMES EUROPE PRODUCTION

James North-Hearn
VP Production Europe

Jim Tebbutt
Producer

MARKETING

Larry Sparks
VP Marketing Europe

Frank Heissat
Marketing Director Europe

Cindy Church
Marketing Manager

Mathieu Piau
Product Manager

Matt Broughton
Head Of Communication Europe

Lynn Daniel
Head Of Communication

MARKETING & CREATIVE SERVICES (MCS)

Emmanuelle Tahmazian
Patrick Chouzenoux
Rose-May Mathon
Michel Mégoz
Patrice Daneluzzi
Olivier Lachard
Sylvie Combet
Marie Houssais
Cécile Gillet
Jenny Clark
Marie-Emilie Requien

Lewis Glover
QA Manager

LOCALISATION

Maud Favier
Sylviane Pivot-Chossat
Fabien Roset
Monica Steinhauer
Weronika Larrson

CERTIFICATION & PLANNING SUPPORT GROUP (CPSG)

Rebecka Pernered
Sophie Wibaux
Caroline Fauchille
Jérôme Di Tullio
Emilie Ballivy

DISTRIBUTION:

Louise Malouf
Australia

Bart Hufen
Benelux

Glauco Bueno
Brazil & South America

Stéphane Cormier
Alexandre Enklaar
France

Achim Schmauß
Germany

Daniel Petsaridis
Greece
Francesca D'Agostino
Italy

Gila Czitron
Israel

Franz Mittermayer
Nordic

Gisela Vieira
Portugal

Duarte Nuno Vicente
Spain

Tino Pivetta
Switzerland

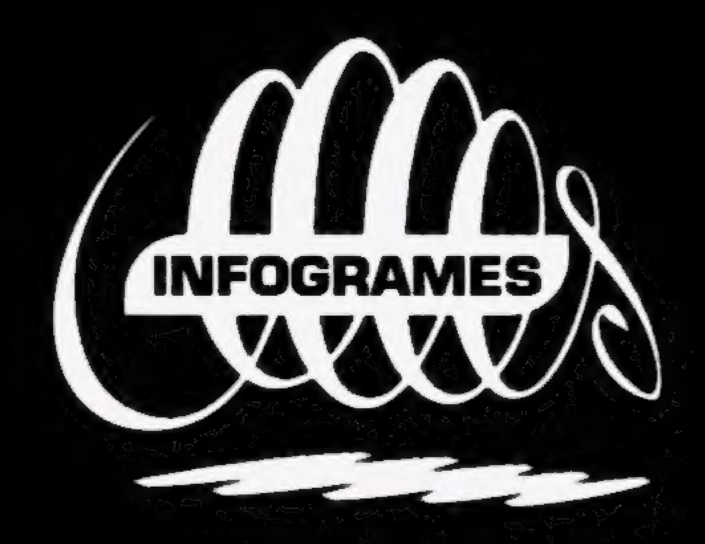
Amanda Farr
Ben Walker
United Kingdom

Special thanks to
Catherine Heilbron
Cyril Voiron

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	0900 370 037 (ATS 14,85/Min) Montag bis Freitag. 14.00 bis 18.00 Uhr (Nur technischer Support)	-	http://www.de.infogrames.com
• Belgie	+32 (0)2 72 18 633 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Danmark	0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (2,21 F/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (2,21 F/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0.98 F/mn) (Du lundi au samedi de 10h-12h, 14h-20h)	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (DM 2,42 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01		info@gr.infogrames.com
• Italia	-	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.it.infogrames.com
• Nederland	+31 (0)40 23 93 580 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Norge	0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 de 2ª a 6ª, entre as 10:00 e as 17:00	351 21 460 85 88	apoiocliente@pt.infogrames.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9,00 -14,00 / 15,30-18,30 h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 13:00 till 15:00 helgfri måndag till fredag	-	support@segaklubben.pp.se
• Schweiz/Suisse	Technische: 0900-105 172 (2,50 CHF/Min) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0900-105 173	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09067 53 50 10* *24 hours a day / 75p/min	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com

X·COM® ENFORCER™



XCOENFPCD/B